

Reine des cercueils

{2}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

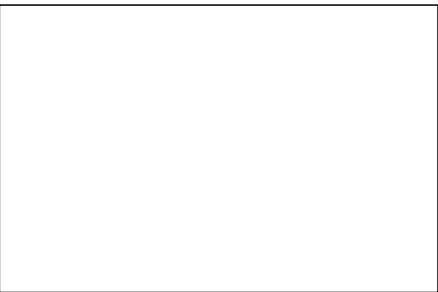
Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils

{2}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

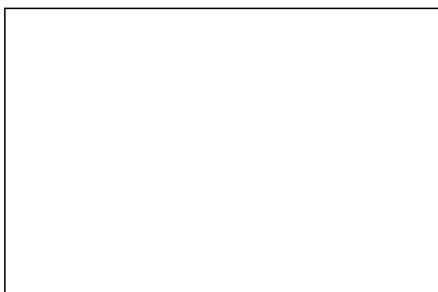
Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils

{2}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

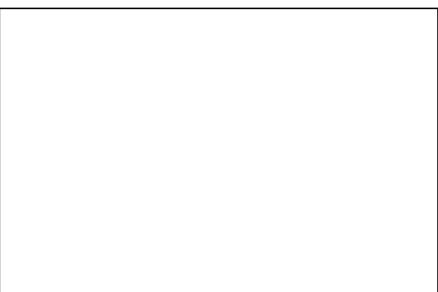
Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}



Créature : plante et mur

U

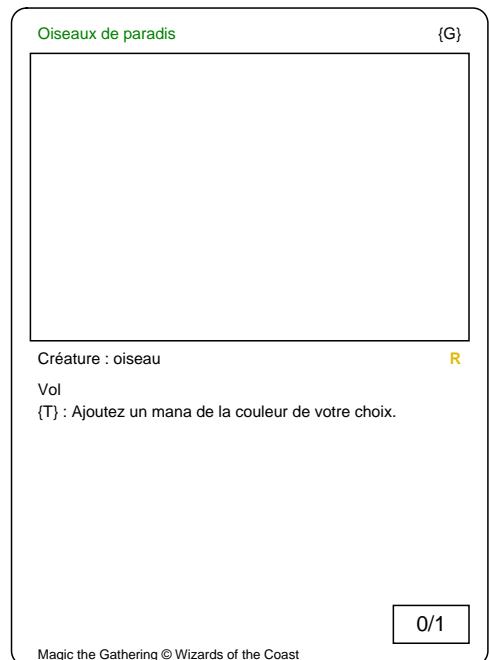
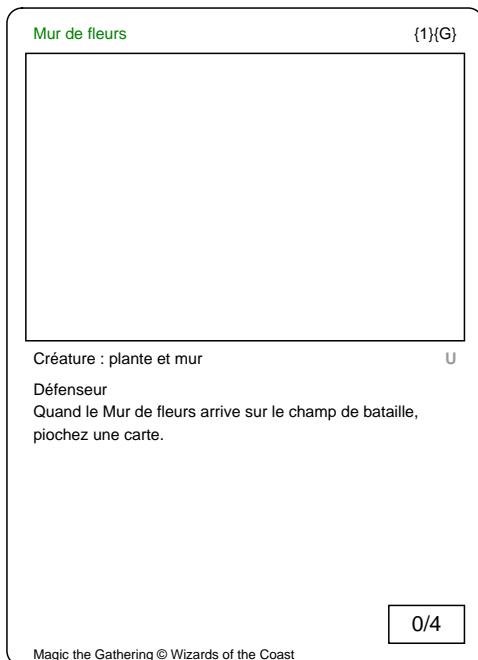
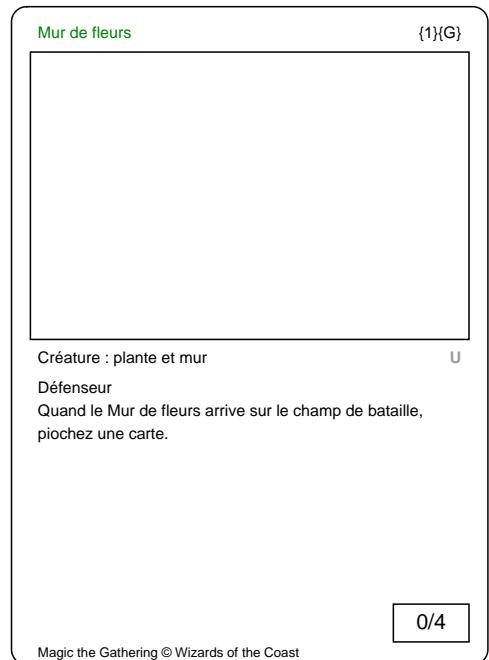
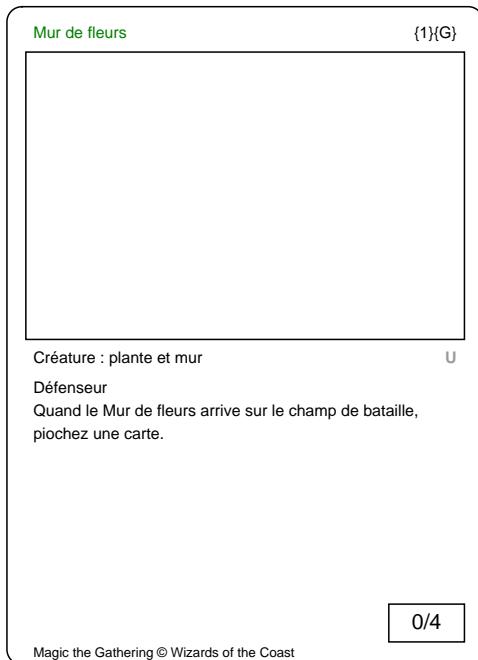
Défenseur

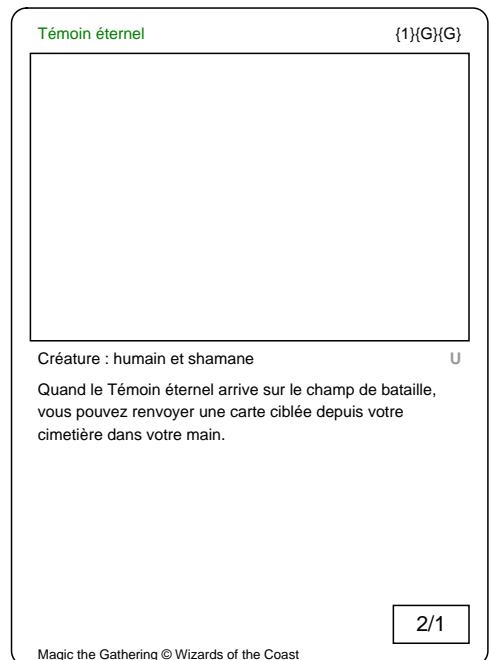
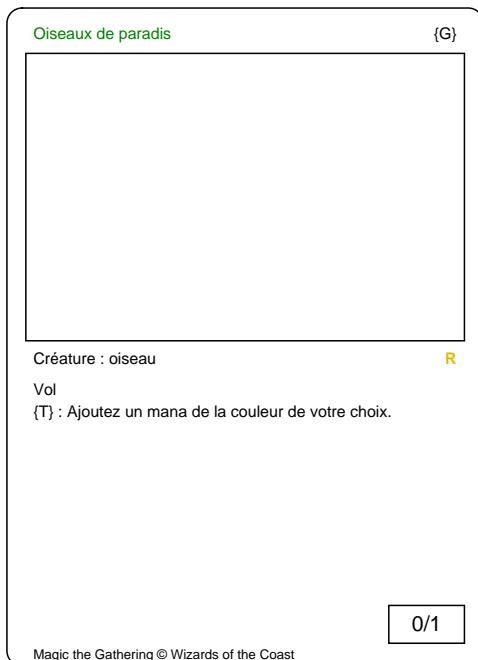
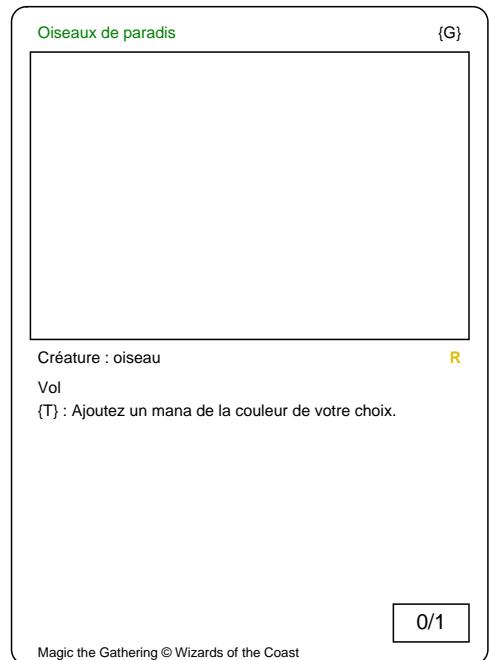
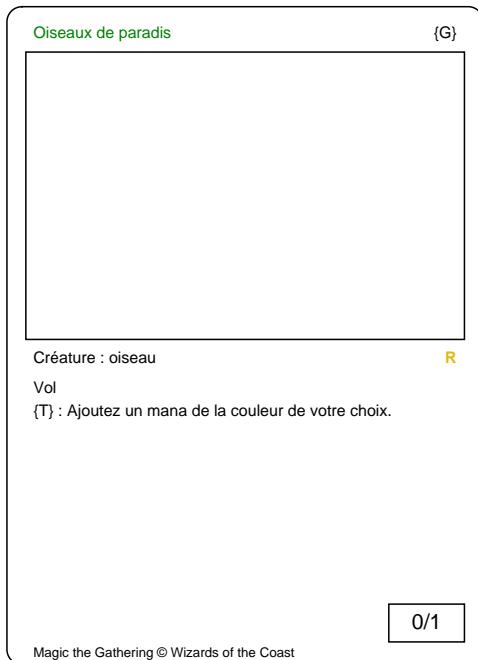
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

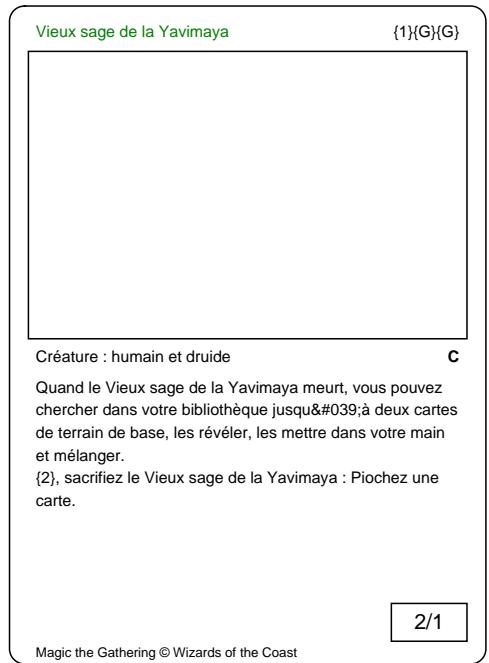
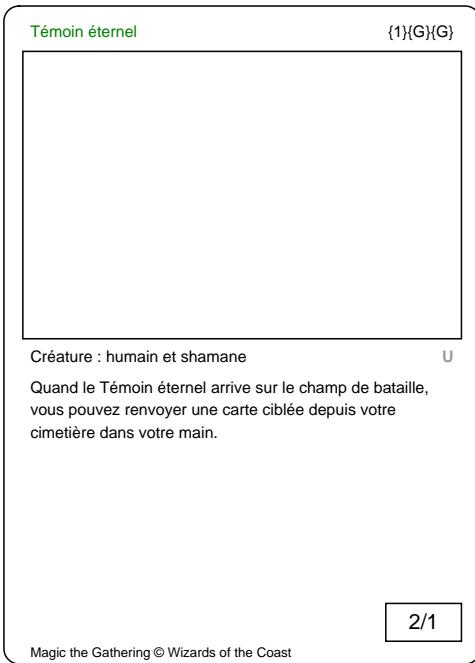
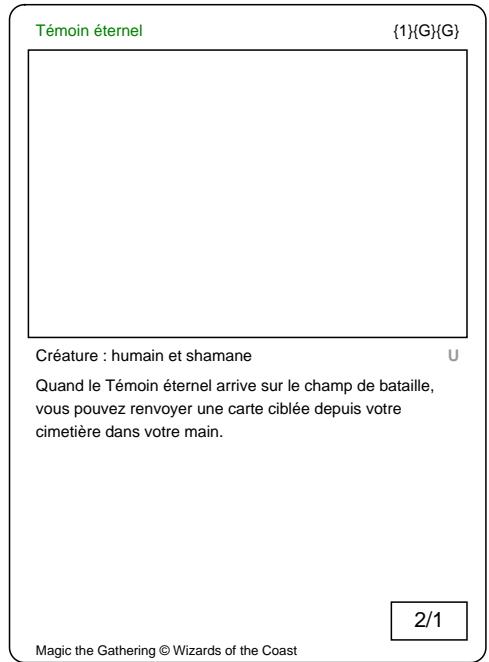
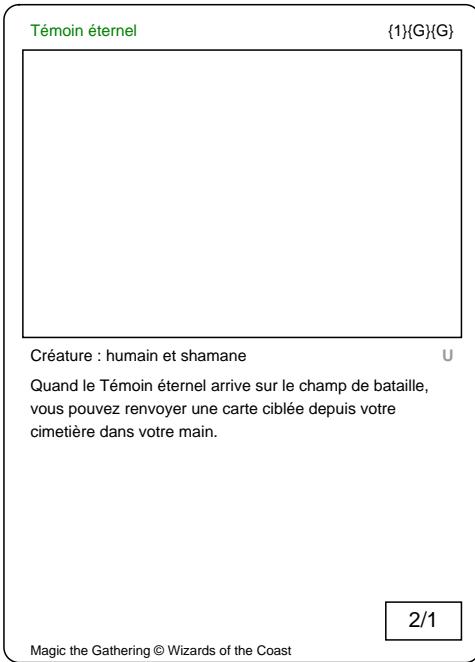
0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

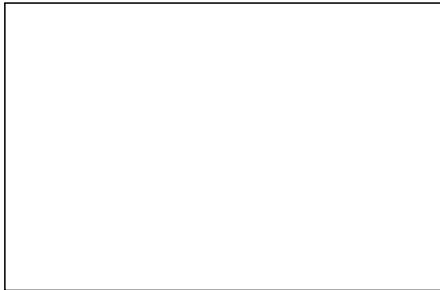






Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{G}{G}

Vieux sage de la Yavimaya

C

Créature : humain et druide

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche

{3}{R}



Créature : humain et nomade

P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanche arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab gobelin

{2}{R}



Créature légendaire : gobelin

U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab gobelin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yosei, l'étoile du matin

{4}{W}{W}



Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol
Quand Yosei, l'étoile du matin meurt, le joueur ciblé passe sa prochaine étape de dégagement. Engagez jusqu'à cinq permanents ciblés que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn clinquant

{1}{U}



Créature : drakôn

R

Vol
Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur de Dinrova

{4}{U}{B}



Créature : horreur

U

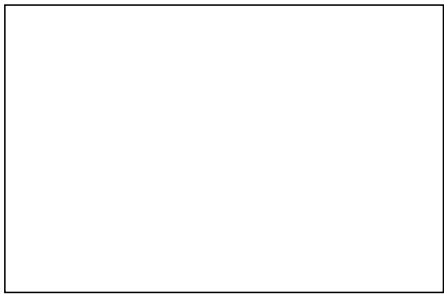
Quand Horreur de Dinrova arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



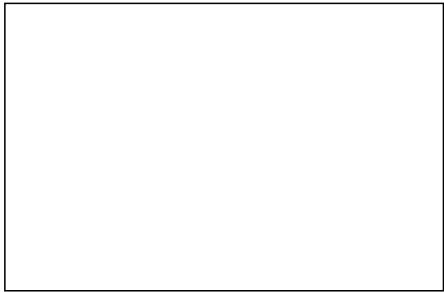
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



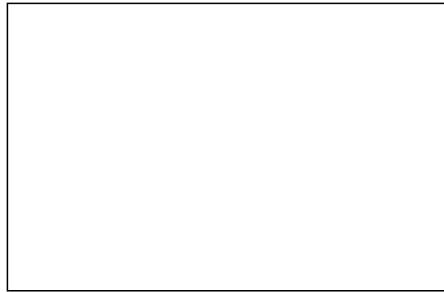
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

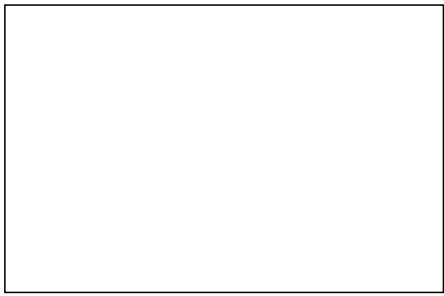
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



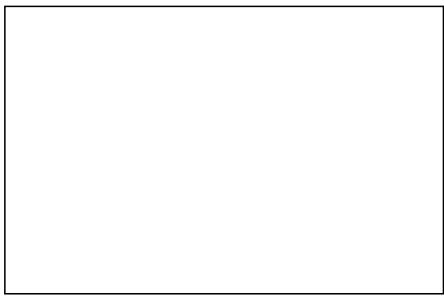
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



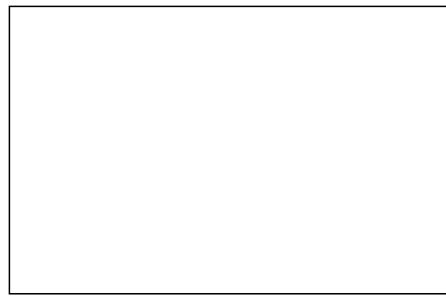
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



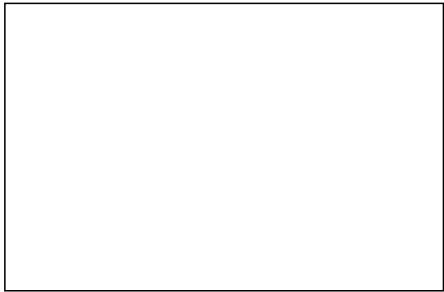
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



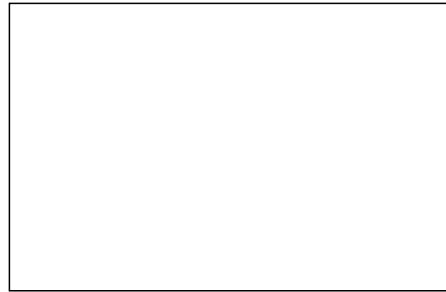
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

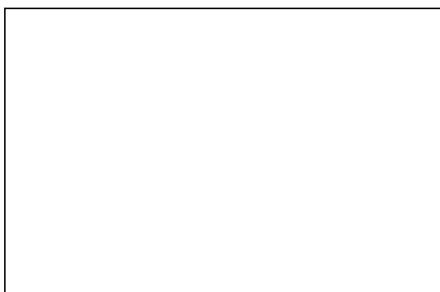
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

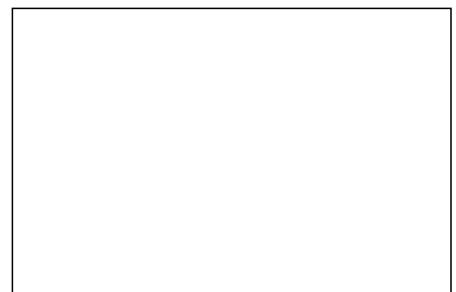
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

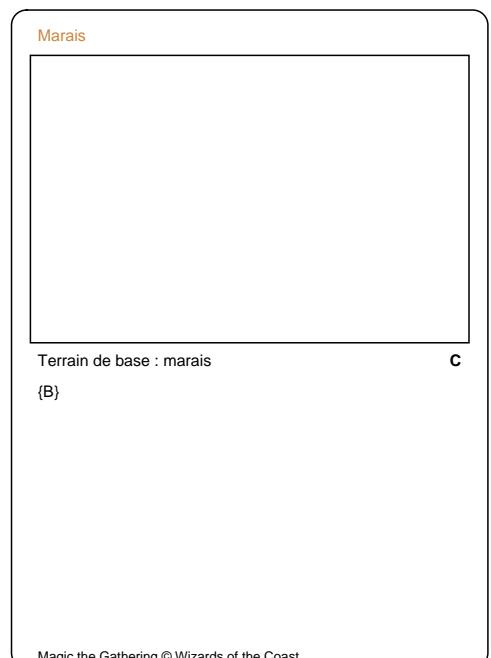
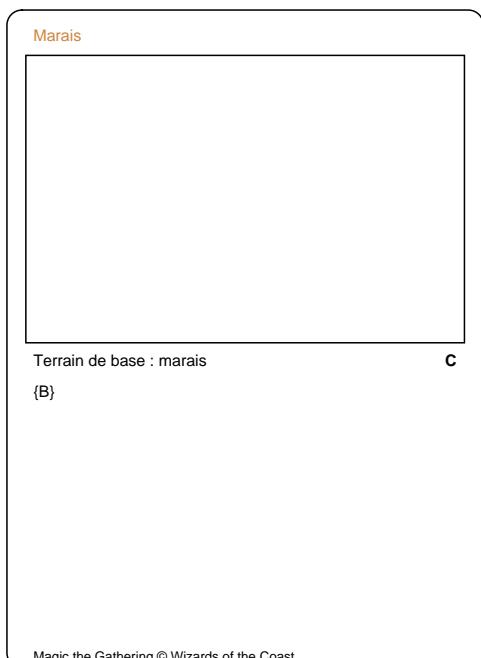
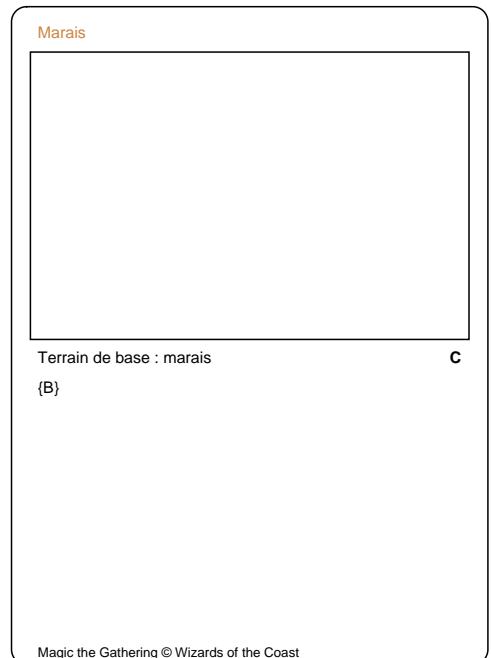
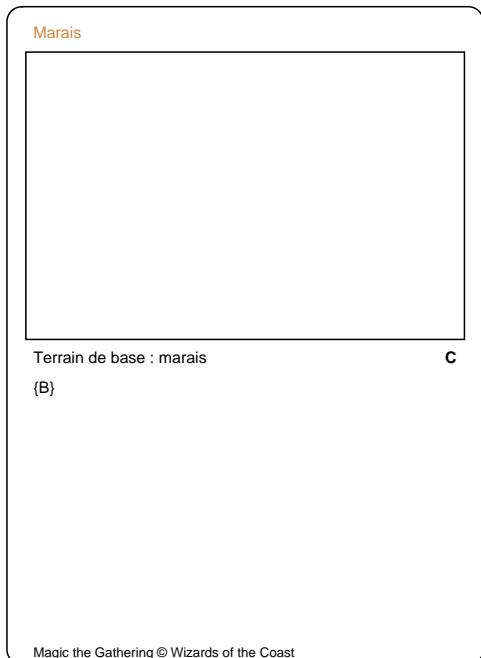
R

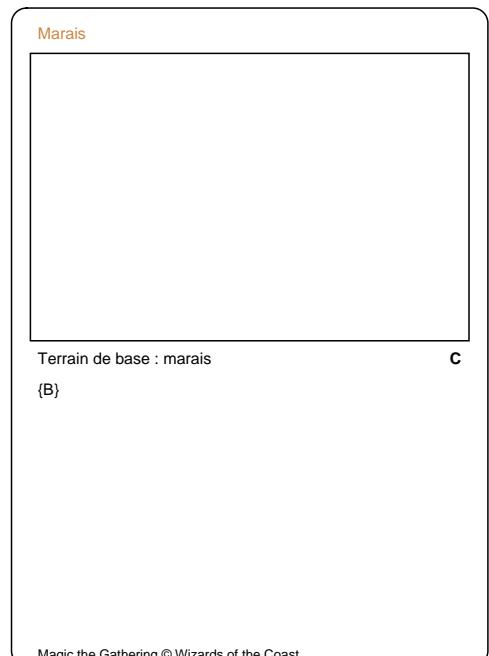
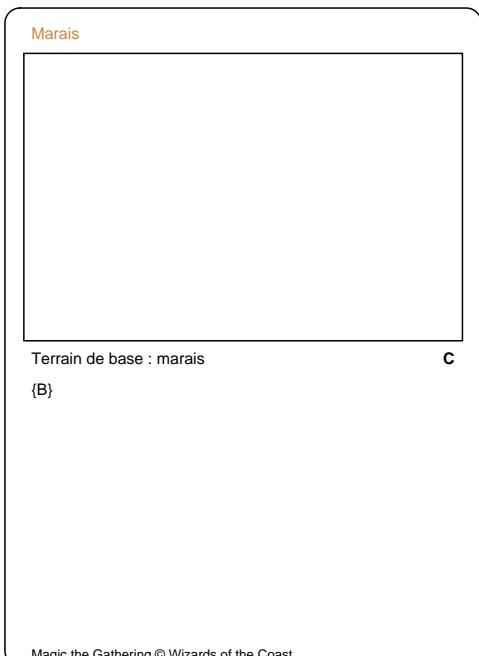
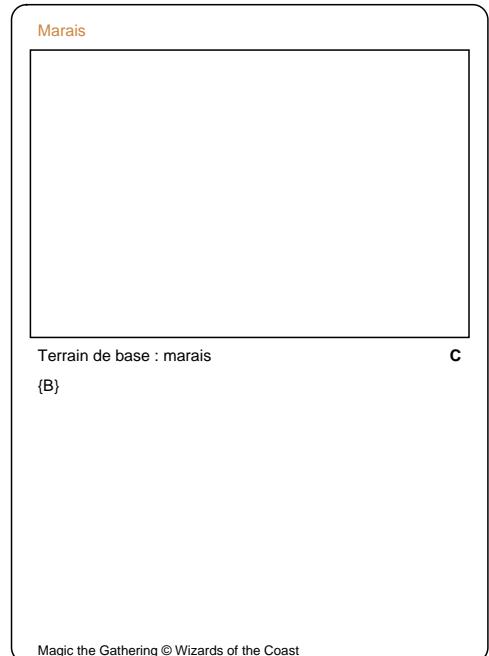
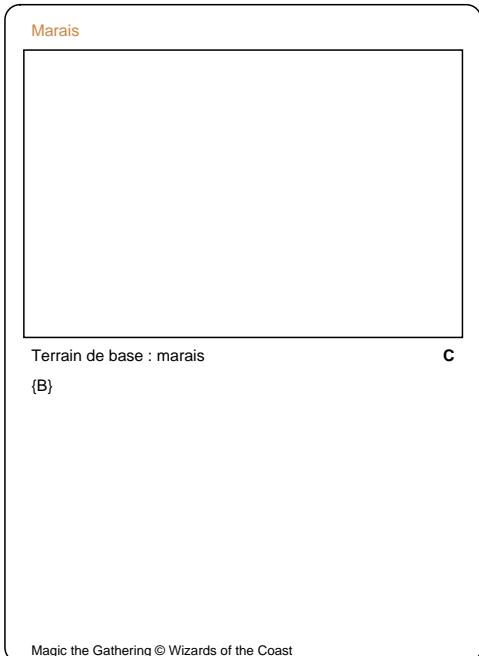
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}



Enchantement

R

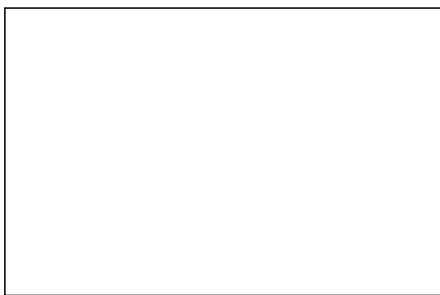
Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}



Enchantement

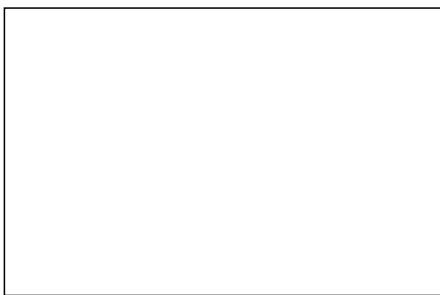
R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

